

PEMBELAJARAN TATA BAHASA DENGAN MUDAH DAN MENYENANGKAN MELALUI PERMAINAN BAHASA

Oleh Nurul Wahdah*

Abstrak

تكون إشكالية قواعد اللغة العربية إحدى مسائل من مسائل لغوية التي يواجهها الدارسون حتى تصبح اللغة العربية درسا من دروس صعبة. وتحلل هذه المسائل إذا كان المدرسون ماهرين في أداء تعليم قواعد اللغة العربية إلى تعلم يسهل و يتمتع. وإحدى طرقها هي استخدام الألعاب اللغوية. الألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الدارسين على مواصلة الجهود ومساندتها والتخفيف من رتبة الدروس و جفافها. وهي نشاط يتم بين الدارسين للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعية. يمكن استخدام الألعاب اللغوية في كل المراحل التربوية من المرحلة الابتدائية حتى المرحلة العليا. ومن الألعاب اللغوية هي ألعاب القواعد التي تكون حلا اختياريا في تعليم القواعد. ويمكن هذه الاستراتيجية تغيير رأي دارسي اللغة العربية أن مادة القواعد ليست درسا صعبا بل سهلا و ممتعا.

كلمات المفتاح: القواعد، الألعاب اللغوية، ألعاب القواعد

* Dosen Fakultas Tarbiyah pada Prodi Pendidikan Bahasa Arab

A. Pendahuluan

Menguasai Bahasa Arab merupakan hal yang sangat penting bagi umat Islam karena bahasa Arab sebagai ilmu dasar untuk memahami sumber ajaran. Dengan memahami dan menguasai bahasa Arab, umat Islam akan lebih mudah memahami hukum-hukum Islam dan ajarannya dengan memperkuat rujukan ke sumber aslinya yang berbahasa Arab. Di Indonesia, mayoritas Penduduknya beragama Islam di mana bahasa Arab diajarkan di madrasah, perguruan tinggi Islam dan tempat-tempat pengajian. Selain itu ada juga kursus-kursus dan di beberapa perguruan tinggi umum yang memiliki fakultas bahasa. Bahasa Arab menjadi salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di samping bahasa Inggris.

Dalam rentang perjalanan panjang, pembelajaran bahasa Arab menghadapi berbagai problem baik itu problem linguistik maupun nonlinguistik. Problem linguistik di antaranya adalah kompleksitas tata bahasa Arab (*nahwu* dan *sharaf*) yang membuat pelajaran bahasa Arab termasuk kategori pelajaran sulit. Walaupun kompleks, tata bahasa Arab harus dikuasai oleh si pembelajar dan tidak boleh diabaikan sebab keliru dalam menggunakan tata bahasa akan menimbulkan kerancuan berbahasa dan dapat berakibat fatal dalam pemaknaan. Sangat mungkin ada kritik yang ditujukan kepada pembelajaran bahasa Arab yang berorientasi kepada gramatika-sentris, yang hanya membahas seputar aturan-aturan bahasa. Mengingat bahasa Arab yang dipelajari ini adalah bahasa yang memiliki kekhasan tersendiri yang tidak mungkin disamakan dengan bahasa lainnya. Oleh karena itu pembelajaran bahasa Arab di Indonesia tidak bisa disamakan dengan pembelajaran bahasa asing lainnya seperti bahasa Inggris, karena terdapat perbedaan kepentingan pada sisi agama didalamnya.

Adapun Problem non linguistik diantaranya tentang pemilihan metode pengajaran tata bahasa oleh pengajar. Pengajaran tata bahasa Arab dapat berhasil dengan baik apabila terdapat pengetahuan yang cukup terhadap sifat-sifat dan perilaku pembelajar. Dalam suatu proses belajar mengajar, selalu ada pembelajar yang berhasil dengan baik dan pembelajar yang kurang berhasil. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor cara belajar si pembelajar tersebut. Dalam hal ini, Naiman dkk. menyatakan bahwa "Semua bentuk pengajaran bahasa dapat dikembangkan dengan baik apabila kita memiliki pengetahuan yang cukup

tentang pembelajar dan tentang proses belajar mengajar itu sendiri”.¹ Oleh karena itu diperlukan pembelajaran tata bahasa Arab yang tidak hanya menyuguhkan kaidah-kaidah secara kaku dan hanya mengandalkan aspek kognitif saja melainkan pembelajaran yang juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik pembelajar. Dengan cara ini pembelajaran tata bahasa tidak hanya menjadi pembelajaran yang sulit dan membosankan tetapi dapat diubah menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran tata bahasa yang menyenangkan ini dapat dilakukan pengajar dengan cara melakukan kreativitas dalam merancang pembelajaran tata bahasa Arab dengan menggunakan berbagai strategi di antaranya dengan permainan bahasa.

B. Permainan Bahasa dalam Pembelajaran

Permainan bahasa merupakan salah satu cara mempelajari bahasa melalui permainan. Wright dkk mendefinisikan bahwa: *“game to mean an activity which is intertaining and engaging, often challenging, and activity in wich the leaners play and usually interact with others”*.² Permainan dimaksudkan bahwa permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan dan menantang dimana pembelajar dapat terlibat, belajar, dan berinteraksi satu sama lainnya. Permainan bahasa bukanlah merupakan aktivitas tambahan untuk bergembira semata-mata, tetapi ia bisa digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberi peluang kepada pembelajar mengaplikasikan kemampuan bahasanya yang telah dipelajari.

Permainan bahasa merupakan aktivitas yang dirancang dalam pengajaran dan ada hubungannya dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung. Teknik ini dapat digunakan pada semua peringkat pembelajaran bahasa baik dari peringkat sekolah rendah hingga perguruan tinggi.

¹ Naiman, dkk, *The Good Language Learner*, (Toronto: The Ontario Institute for Studies in Education), 1978, hlm. 1.

² Andrew Wright dkk, *Games for language learning*, England: (Cambridge University Press), 1980, Hlm. 1.

Menurut Wright permainan itu perlu digunakan dalam belajar bahasa karena:

1. Belajar bahasa merupakan pekerjaan yang sulit
2. untuk mempraktekkan bahasa secara langsung
3. terjadi pengulangan di dalamnya
4. terjadi pusat pembelajaran.³

Hal ini selaras dengan pendapatnya Asrosi permainan bahasa ini perlu digunakan karena:

1. permainan dapat memusatkan perhatian mahasiswa pada satu aspek kebahasaan, pola kalimat atau kelompok kata tertentu.
2. Permainan difungsikan sebagai penguat, review atau pemantapan.
3. Permainan menuntut partisipasi yang sama dari semua peserta.
4. permainan dapat disesuaikan dengan keadaan individu, misalnya usia atau kemampuan.
5. Permainan mendorong terjadinya persaingan yang sehat dan memberikan kesempatan untuk menggunakan bahasa sasaran secara alami dalam situasi santai.
6. Permainan memberikan umpan balik sesegera mungkin kepada guru.
7. Permainan meningkatkan partisipasi mahasiswa secara lebih maksimal.⁴

Abdul Aziz menyebutkan permainan bahasa meliputi keterampilan berbahasa dan unsur-unsur bahasa.⁵ Ini berarti permainan bahasa dapat dilakukan dan dikembangkan oleh guru pada keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis dan tata bahasa serta kosakata. Namun demikian, efektifitas penggunaan game tidak dapat tercapai manakala tidak dirancang dengan baik. Oleh sebab itu untuk menciptakan permainan yang baik, maka beberapa prinsip berikut perlu diperhatikan:

1. Permainan adalah aktifitas kooperatif, karena itu perlu ditentukan dengan jelas tujuan yang ingin dicapai.

³ Ibid, Hlm. 2.

⁴ Imam Asrori, Permainan Bahasa Arab, (Malang: Pustaka Biru Bangsa), 1995, Hlm. 51.

⁵ Nashif Mustafa Abdul Aziz, Al-Al'ab al-Lughawiyah fi Ta'limi al-Lughat al-Ajnabiyyah, (Riyadh: Darl Murikh), 1983, Hlm. 13.

2. Permainan adalah sarana untuk memotivasi siswa menggunakan bahasa untuk berkomunikasi.
3. Permainan dimaksudkan untuk membentuk pengetahuan dan opini yang berbeda di antara para pemain yang terlibat.⁶

Menurut Soeparno ada empat faktor yang menentukan keberhasilan permainan bahasa di kelas, yaitu: (1) faktor situasi dan kondisi, (2) faktor peraturan permainan, (3) faktor pemain, dan (4) faktor pemimpin permainan.

1) Situasi dan Kondisi

Sebenarnya dalam situasi apapun dan dalam kondisi apapun permainan bahasa dapat saja dilakukan. Akan tetapi agar berdayaguna tinggi, hendaknya pelaksanaan permainan bahasa tersebut selalu memperhatikan faktor situasi dan kondisi.

2) Peraturan Permainan

Setiap permainan mempunyai aturan masing-masing. Peraturan tersebut hendaknya jelas dan tegas serta mengatur langkah-langkah permainan yang harus ditempuh maupun cara menilainya. Apabila aturan kurang jelas dan tegas, maka tidak mustahil akan menimbulkan keributan di dalam kelas. Setiap pemain harus memahami, menyetujui, dan mentaati benar-benar peraturan itu. Guru sebagai pemimpin permainan mempunyai kewajiban untuk menjelaskan peraturan-peraturan yang harus ditaati sebelum permainan dilaksanakan.

3) Pemain

Terkait ketentuan dengan pemain, permainan dapat berjalan dengan baik, jika para pemain, dalam hal ini si pembelajar, mempunyai sportivitas yang tinggi. Selain itu, keseriusan, kekuatan, dan keterlibatan aktif pemain juga sangat dibutuhkan agar permainan dapat berjalan dengan baik.

4) Pemimpin Permainan atau Wasit

Pemimpin permainan atau wasit, dalam hal ini pengajar, harus mempunyai wibawa, tegas, adil, serta dapat memutuskan permasalahan dengan cepat, serta menguasai ketentuan permainan dengan baik. Selain guru, wasit dalam sebuah permainan dapat juga dipilih dari perwakilan siswa yang dianggap mampu.

⁶ Ibid, Hlm.16.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, diketahui bahwa pengintegrasian pengajaran dengan permainan membuat pembelajaran menjadi sesuatu yang menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dari pelajaran yang diberikan oleh pengajar. Strategi ini bisa juga sebagai strategi alternatif bagi guru dalam mengajar di saat kondisi siswa atau cuaca sedang tidak mendukung seperti, siang hari, panas dan peserta didik tampak jenuh dalam belajar.⁷

C. Tujuan Pembelajaran Bahasa dengan Permainan

Banyak metode dan strategi dalam mengajarkan tata bahasa. Para pengajar dituntut untuk dapat memvariasikan strategi tersebut sesuai dengan tuntutan, keadaan dan kondisi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat dipilih adalah strategi permainan. Ada beberapa tujuan mengapa pengajar memilih strategi permainan dalam pengajaran di antaranya:

1. Merangsang interaksi verbal pelajar

Dalam permainan, pelajar akan diminta bercakap untuk mengemukakan pandangan dan pendapat mereka. Di samping itu, mereka juga diminta memberikan alasan-alasan tertentu yang berkaitan. Mereka perlu terlibat sepenuhnya secara aktif dalam permainan itu. Di setiap kegiatan mereka akan merasakan diri mereka diperlukan dalam kelompok itu. Tidak seorang pun diantara mereka dibiarkan menyendiri. Sebaliknya, mereka harus berkomunikasi satu sama lainnya. Kesadaran seperti ini akan memberi peluang kepada pengajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan berorientasikan kepada pembelajaran. Pengajar hanya bertindak sebagai fasilitator dan menjaga disiplin kelas.

2. Menambah penguasaan dan keyakinan

Permainan bahasa dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan penguasaan kemampuan berbahasa serta menambahkan keyakinan

⁷ Soeparno, *Media Pengajaran Bahasa*, (Yogyakarta: Proyek Peningkatan/Pengembangan Perguruan Tinggi IKIP Yogyakarta), Hlm. 62.

diri. Bahasa yang digunakan dalam sesuatu permainan itu tidak harus pada beberapa struktur saja. Fungsi bahasa bisa melibatkan semua peringkat kerumitan berbahasa yang berbeda-beda. Peranan pengajar bahasa sangatlah penting. Pengajar harus siap memenuhi keperluan pembelajar dalam permainan tersebut,

3. Menyediakan konteks pembelajaran

Permainan bahasa membawa perkembangan yang positif pada individu yang terlibat, bukan saja antara pelajar dengan pelajar tetapi juga antara pelajar dengan pengajar. Permainan bahasa membantu merapatkan hubungan dan kerjasama antara mereka. Ini merupakan satu suasana kondusif kepada para pembelajar, khususnya mereka yang memiliki sifat pemalu dan pasif. Dalam Permainan, mereka dapat menunjukkan kecerdasan, di samping terlibat secara langsung pada aktivitas yang dilakukan.

4. Alat menghilangkan kebosanan

Pada waktu-waktu tertentu, misalnya pada waktu menjelang tengah hari, pelajar akan merasa bosan, mengantuk dan lapar. Bayangkan saja bagaimana guru dapat menyampaikan pengetahuan tentang tata bahasa dan aspek-aspek pemahaman dalam keadaan dan suasa yang tidak mendukung. Pada saat ini Permainan bahasa dapat menimbulkan rasa gembira dan menyebabkan mereka melupakan sebentar rasa lapar dan mengantuk. Bahkan dengan permainan, waktu akan berjalan atau dengan tidak terasa. Sebenarnya, Permainan ini berasaskan keadilan dan pertandingan. Hal ini akan merangsang pembelajar untuk bertindak membalas, memprotes dan memberikan argumentasi.

5. Alat pemulihan, pemantapan dan pengayaan

Dalam pengajaran bahasa, permainan bisa dilakukan dalam pelbagai bentuk berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. Permainan sangat berguna untuk aktivitas pemulihan, pemantapan dan pengayaan. Kebanyakan pelajar yang lemah menghadapi masalah pengamatan dan pendengaran. Kelemahan ini dapat diatasi sedikit demi sedikit melalui aktivitas permainan yang dirancang. Jika tidak ada langkah yang diambil untuk mengatasi kelemahan ini, pelajar tentunya akan mendapatkan kesukaran menyebut bunyi, huruf, membunyikan suku kata, kata dan kalimat. Setelah penjelasan diberikan oleh pengajar, selanjutnya perlu pemantapan pula diadakan. Latihan yang dilakukan secara menerus mungkin membosankan pelajar, maka perlu dicarikan cara lain yang mana tujuan pemantapan

tercapai namun dengan kondisi yang menyenangkan. Ditambah lagi karakter-karakter pembelajar juga berbeda-beda di dalam kelas, ada yang cerdas, ada yang rajin, ada yang pemalu, ada yang kreatif ada yang lemah dan ada yang lincah dan lain-lain. Namun demikian, mereka perlu dilibatkan sama supaya perasaan negatif yang menguasai diri mereka itu dapat dihapuskan. Sebagai aktivitas pengayaan, pelajar yang lemah bisa dikelompokkan bersama-sama dengan pelajar yang cerdas melalui permainan yang dijalankan. Namun, mereka ini harus diberikan tugas yang mudah dan sesuai dengan kemampuan mereka. Bagi pelajar yang cerdas pula, permainan dalam aktivitas pengayaan akan menambahkan kemampuan, pengetahuan dan pengalaman mereka.

Berdasarkan tujuan pemilihan permainan di atas, permainan bahasa dapat dipilih menjadi solusi alternatif dalam mengubah stigma pembelajar bahwa tata bahasa itu sulit. Hal ini karena dalam pembelajaran tata bahasa, sering timbul perasaan bosan dan jenuh, atau kesulitan yang terjadi pada pembelajar dalam mencerna dan mengingat kaidah-kaidah bahasa. Pembelajaran yang hanya mengandalkan kekuatan otak tidak dapat diterima oleh pembelajar yang memiliki karakter yang berbeda. Oleh karena itu, pemilihan strategi permainan menjadi tindakan yang bijak bagi guru dalam mengatasi solusi pembelajaran tata bahasa dengan meramu strategi yang dapat menjadikan pembelajaran tata bahasa menjadi pembelajaran yang disukai dan menyenangkan.

D. Teknik Permainan Tata Bahasa

Ada beberapa teknik dalam pembelajaran bahasa dengan menggunakan permainan yang dapat diikuti atau dikembangkan oleh pengajar. Wright dkk memberikan pedoman dalam menerapkan permainan dalam pengajaran bahasa: (1) memilih permainan tepat dan bermanfaat untuk anak didik dalam kaitannya dalam bahasa dan jenis-jenis partisipasi, (2) menjelaskan aturan-aturan permainan dengan jelas. Penting sekali menjelaskannya dengan menggunakan bahasa ibu jika anak didik menemukan kesulitan melakukan permainan, (3) mengaitkan permainan dengan pembelajaran, (4) mengganti permainan menjadi permainan lain sebelum anak bosan, (5) menentukan batas waktu untuk mela-

kukan permainan, dan (6) memberikan komentar kesalahan atau kekeliruan pada akhir permainan.⁸

Banyak sekali permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa, namun pengajar harus selektif untuk memilih permainan yang sesuai dengan level dan materi pembelajaran. Berikut ini adalah macam-macam permainan tata bahasa (*Grammar Game*) yang dapat diterapkan di dalam kelas:

1. *Grammar Draughts*

Permainan ini disadur dari Rinvoluceri dengan prosedur sebagai berikut:

- Anak didik melakukan ini secara berpasangan dan masing-masing pasang mendapatkan papan catur (bisa dibuat dalam bahan kertas) untuk menyusun kata lembaran kata ganti (*dhamir*) dan kata benda (*isim*).
- Anak didik diminta untuk melipat dan menyobek lembaran kata kerja, kata ganti orang/benda sehingga menghasilkan menghasilkan urutan kata di atas papan catur tersebut. Hitam untuk kata ganti dan putih untuk kerja.
- Minta kepada anak didik untuk menempatkan potongan-potongan kata gantiorang /benda dalam kotak berwarna hitam dan kotak warna putih
- minta kepada salah seorang anak yang lebih mengetahui aturan main untuk menjelaskan peraturan permainan kepada anak-anak yang lain.
- Permainan ini seperti halnya catur satu anak catur (yang berbentuk kata) dapat memakan kata yang lain yang sesuai. Contoh dhamir هو dapat memakan kata kerja يجلس dan dia tidak bisa memakan kata kerja تجلس begitu juga sebaliknya kata kerja dapat memakan dhamirnya.
- Berikan umpan balik jika anak didik menanyakan tentang tata bahasa selama permainan.⁹

2. *Snap*

Permainan ini disadur dari Rinvoluceri dengan prosedur sebagai berikut:

⁸ Andrwe Wright dkk, Hlm. 6

⁹ Marid Rinvoluceri, *Grammar Games*, (Cambridge University Press, Cambridge), Hlm. 51.

- a. Kelas dibagi dalam dua kelompok
- b. Ada beberapa kartu yang telah disediakan berisikan tentang isim mufrad, mutsanna dan isim jamak baik mudzakkar maupun muannats dan fi'il mufrad, fi'il mutsana dan fi'il jama baik yang mudzakkar dan yang muannats.
- c. Setiap kelompok akan diwakili 1 orang secara bergantian (5 rolling) untuk memasang isim dengan fi'il yang sesuai sebanyak mungkin dalam waktu yang telah ditentukan
- d. Setiap satu pasang kalimat yang benar diberikan 1 point. Kelompok yang memperoleh point terbanyak yang menjadi pemenang.¹⁰

3. *Predict Your Father's Answer*

Permainan ini disadur dari Wright dkk dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok
- b. Tiap-tiap kelompok membuat pertanyaan, dan mengetahui serta menyalin jawabannya di kertas lain.
- c. Lembaran pertanyaan yang dibuat oleh masing-masing kelompok ditukar dengan kelompok lain untuk dijawab.
- d. Setelah lembaran pertanyaan dijawab, lembaran tersebut dikembalikan kepada kelompok pemilik pertanyaan untuk diperiksa.
- e. Setelah jawaban tersebut diperiksa, selanjutnya diberikan kepada kelompok yang menjawab pertanyaan untuk melihat hasil jawaban mereka. Apabila ada koreksian maka kelompok ini boleh menanyakan kepada kelompok pemeriksa tadi.¹¹

4. *Your Word-My Grammar*

Permainan ini disadur dari Rinvolucris dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Kelas dibagi menjadi dua kelompok, A dan B.
- b. Masing-masing mahasiswa memegang kartu yang bertuliskan kata-kata yang berbeda dari satu kartu dengan kartu yang lain, ada isim mufrad, mutsanna dan isim jamak baik mudzakkar maupun muannats,

¹⁰ Ibid, Hlm. 22.

¹¹ Andrew Wright dkk, Hlm. 15.

ada juga *fi'il mufrad*, *fi'il mutsana* dan *fi'il jamak* baik yang *mudzakkar* maupun yang *muannats*. Kartu tersebut dibagi secara acak kepada kelompok A dan B.

- c. Masing-masing kelompok mengarahkan kartu ke kelompok lawannya.
- d. Pemandu permainan pertama kali menunjuk salah seorang dari kelompok A untuk menyebutkan pasangan kartunya yang sesuai dengan kartu yang dipegang oleh kelompok B apabila dia benar maka kelompok mendapatkan point. Apabila salah kelompoknya akan mendapatkan nilai 0.
- e. Selanjutnya mahasiswa yang baru ditunjuk tadi (dari kelompok A) menunjukkan salah seorang dari lawannya untuk menyebutkan pasangannya yang di kelompok A. Begitu seterusnya. Permainan dihentikan apabila diperkirakan sudah mencukupi dengan syarat masing-masing kelompok telah mendapatkan giliran yangimbang.¹²
- f. Pemandu menjumlah point yang dihasilkan masing-masing kelompok untuk menentukan pemenang.

5. Grammar Tennis

Prosedur:

- a. Dua anak didik disuruh duduk berhadapan, anak yang lain bertindak sebagai wasit dan sekretaris.
- b. Siswa A menyebut kata ganti orang/benda, maka siswa B harus menyambut kata tersebut dengan kata kerja yang sesuai. Apabila B salah, atau tidak dapat menjawab dalam waktu yang ditentukan maka point bagi A.
- c. Permainan dibuat dalam beberapa set. setiap set ada 3 kali lemparan. kemudian dipindah ke B untuk memulai lempar kata pada set berikutnya
- d. Siapa saja yang mendapatkan banyak point, maka jadi pemenang.¹³

¹² Marid Rinvoluceri, Hlm. 70.

¹³ Ibid, Hlm. 38.

6. *Grammar Tennis (Variasi Lain)*

Prosedur:

- a. Kelas dibuat secara lingkaran.
- b. Masing-masing siswa harus menyiapkan satu kata untuk dilempar ke mahasiswa yang lain.
- c. Salah satu siswa diminta menyebutkan satu kata baik itu isim, maupun fi'il kemudian dia menunjuk temannya yang lain untuk menyebutkan pasangannya yang sesuai. Apabila dia benar maka mahasiswa yang lainnya menyerukan "ص" tetapi apabila dia salah maka mahasiswa yang lainnya menyerukan "خ". Apabila sampai tiga kali tetap salah maka dia harus meminta jawabannya kepada si pelempar kata. Berikutnya giliran dia melemparkan kata kepada yang lainnya, dan seterusnya. Misal A memiliki kata الطلّاب, kemudian dia menunjukkan salah satu temannya, maka temannya harus menyebutkan fi'il yang sesuai, yaitu: يجلسون

7. *Sentence Head dan Tailless Sentence*

Permainan ini disadur dari Rinvolutri dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Kelas dibagi dalam beberapa kelompok
- b. Disediakan kartu yang berisi kata-kata *mufrad*, *mutanna* dan *jamak* yang *ma'rifah* dan kata-kata *mufrad*, *mutanna* dan *jamak* yang *nakirah*.
- c. Kartu dibagikan secara acak kepada mahasiswa kemudian masing-masing siswa mengarahkan ke depan tulisan yang ada di kartu.
- d. Pengajar menyuruh masing-masing siswa untuk membuat kalimat sempurna dari kata yang dia pegang. Seandainya dia hanya punya *mufrad* maka dia harus mencari *khbar*nya yang sesuai begitu juga sebaliknya.
- e. Masing-masing siswa menuliskan kalimat yang telah dia buat ke papan tulis.¹⁴

¹⁴ Marid Rinvolutri, Hlm. 11

8. *Identify By Looking*

Permainan disadur dari Wright dkk dengan prosedur sebagai berikut:

- Kelas dibagi dalam beberapa kelompok
- Pengajar mengeluarkan benda-benda yang ada di sekitar, kemudian merubah posisi-posisinya selanjutnya ditunjuk tiap-tiap kelompok untuk mengungkapkan apa yang diperagakan guru dalam bentuk kalimat yang mengandung شبه الجملة .
- Selanjutnya setiap kelompok disuruh membuat kalimat sempurna yang terdiri dari شبه الجملة dengan memperhatikan alam sekitar.¹⁵

Masih banyak lagi jenis-jenis permainan bahasa yang dapat diterapkan dan dikembangkan dalam pembelajaran tata bahasa selain tehnik-tehnik permainan di atas. Para pengajar tata bahasa Arab (*Nahu* dan *Sharaf*) dapat juga berkreasi dan berinovasi sendiri dalam merangkai permainan yang lebih menarik. Suatu hal yang sangat diperhatikan adalah bahwa permainan yang dilakukan harus dapat menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

E. Penutup

Permainan tata bahasa dalam pembelajaran tata bahasa Arab merupakan sebuah strategi revolusi terhadap strategi pembelajaran tata bahasa yang selama ini diterapkan di Indonesia dalam waktu lama. Dengan permainan tata bahasa, pembelajaran tata bahasa dapat menjelma menjadi pembelajaran yang tidak hanya menyuguhkan kaidah-kaidah secara kaku dan hanya mengandalkan aspek kognitif saja melainkan pembelajaran yang mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik pembelajar. Pembelajaran tata bahasa yang menyenangkan ini harus dikembangkan pengajar tata bahasa Arab dengan cara terus berkreaitivitas dalam merancang pembelajaran tata bahasa Arab. Dengan cara ini pembelajaran tata bahasa tidak lagi menjadi pembelajaran yang sulit dan membosankan tetapi dapat diubah menjadi pembelajaran yang mudah dan menyenangkan.

¹⁵ Andrew Wright, Hlm. 98

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Nashif Mustafa Abdul. 1983. *Al-Al'ab al-Lughawiyah fi Ta'limi al-Lughat al-Ajnabiyyah*. Riyadh: Darl Murikh.
- Asrori, Imam. 1995. *Permainan Bahasa Arab*, Malang: Pustaka Biru Bangsa.
- Haris, Abdul. *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Game*, El-jadid Vol.2, No.4 Januari 2005
- Lee, W. R. 1979. *Language teaching games and contests*. Oxford: Oxford University Press.
- Rinvolutri, Marid. 1985. *Grammar Games*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Naiman, N., Frohlich, M., Stem, H.H., dan Todesco, A. 1978. *The Good Language Learner*. Toronto: The Ontario Institute for Studies in Education
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Proyek Peningkatan/ Pengembangan Perguruan Tinggi IKIP Yogyakarta.
- Wright Andrew et al. 1980. *Games for language learning*. England: Cambridge University Press. 1